

Gleek

3 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Die meisten Punkte durch Meldungen und Stichspiel erzielen.

AUFBAU

- Genau 3 Spieler mit einem 44-Karten-Deck (2er und 3er entfernen).
- 12 Karten an jeden austeilen. Eine Vorratskarte für möglichen Trumpf aufdecken.
- Um das Recht bieten, die Trumpf-Farbe (Ruff) zu wählen.

WERTUNG

- Meldungen vor dem Spiel gewertet. Mournivals übertreffen Gleeks.
- Stichpunkte aus gesammelten Karten.
- Letzter Stich bringt einen Bonus.

Tip: Für Trumpf bieten, wenn man starke Trumpflänge hat, denn Trumpfkontrolle dominiert das Spiel.

AM ZUG

- Meldungen erklären: Gleeks (Drillinge) und Mournivals (Vierlinge).
- 12 Stiche spielen mit Farbe bedienen; höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
- Punktwert-Karten aus gewonnenen Stichen sammeln (A=4, K=3, D=2, B=1).

Gleek ist ein englisches Kartenspiel der Tudor-Ära für genau drei Spieler, das Bieten, Melden und Stichspiel in einem eleganten und strategischen Paket vereint. Beliebt vom 16. bis 18. Jahrhundert, wurde es mit einem 44-Karten-Deck gespielt und beinhaltete Trumpf-Bieten (Ruff), Bonuspunkte für Drillinge oder Vierlinge (Gleeks und Mournivals genannt) und eine reichhaltige Stichphase. Es galt als das führende intellektuelle Kartenspiel des elisabethanischen Englands.

Ziel

Die meisten Punkte durch eine Kombination aus Meldungen (Gleeks und Mournivals), dem Gewinnen von Stichen und dem Sammeln wertvoller Karten während der Stichphase erzielen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** Genau 3 Spieler.
2. **Deck:** 44-Karten-Deck (Standard-52-Karten-Deck mit entfernten 2ern und 3ern).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 12 Karten. Die restlichen 8 Karten bilden den Vorrat (Tiddy). Die oberste Karte des Vorrats wird aufgedeckt, um eine mögliche Trumpffarbe anzuzeigen.
4. **Trumpf-Bieten:** Spieler bieten um das Recht, die Trumpf-Farbe (Ruff) zu wählen. Der Höchstbietende zahlt sein Gebot in den Pott und bestimmt Trumpf (oder akzeptiert die aufgedeckte Farbe).

Meldungen

1. **Gleek:** Drei Karten desselben Rangs. Jeder Gleek bringt Bonuspunkte je nach Rang (Asse = höchster Wert, dann Könige, Damen, Buben).
2. **Mournival:** Vier Karten desselben Rangs. Ein Mournival bringt deutlich mehr als ein Gleek und ist eine seltene, mächtige Hand.
3. **Tib, Tom, Tid, Tub:** Spezielle Namen für die Asse in verschiedenen Farben, die das Tudor-zeitliche Vokabular des Spiels widerspiegeln.
4. **Erklärung:** Nachdem der Trumpf bestimmt ist, erklären und werten die Spieler ihre Meldungen, bevor das Stichspiel beginnt.

Spielablauf

1. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt zum ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte spielen, einschliesslich Trumpf.
3. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn keine Trümpfe gespielt werden.
4. **Stichpunkte:** Bestimmte Karten haben Punktwerte: Asse = 4, Könige = 3, Damen = 2, Buben = 1. Zusätzlich bringt der letzte Stich Extrapunkte.

Punktwertung

1. **Meldungen:** Gleeks und Mournivals werden vor dem Stichspiel gewertet. Ein Mournival von Assen ist die höchstwertige Meldung.
2. **Stichpunkte:** Punkte aus in Stichen gefangenen Kartenwerten werden nach allen 12 Stichen zusammengezählt.
3. **Letzter-Stich-Bonus:** Der Gewinner des letzten Stiches erzielt zusätzliche Bonuspunkte.
4. **Trumpf-Gebot:** Die Kosten des Trumpf-Gebots werden von der Punktzahl des Bieters abgezogen (oder aus dem Pott bezahlt). Das Gebot zu gewinnen lohnt sich nur, wenn der Trumpfvorteil die Kosten aufwiegt.

Varianten

- **Post and Pair:** Ein verwandtes Tudor-Spiel mit mehr Fokus auf Meldungen und Wetten als auf Stichspiel.
- **Einfaches Gleek:** Eine verkürzte Version, bei der Meldungen weggelassen werden und nur Stichpunkte zählen.
- **Gleek um Einsätze:** Jede Punktdifferenz am Ende einer Hand wird in Münzen oder Chips abgerechnet.

Tipps und Strategien

- Aggressiv für Trumpf bieten, wenn man lange Farben mit hohen Karten hat; die Kontrolle über Trümpfe ist die Investition wert.
- Mournivals sind selten, aber spielentscheidend; wenn man drei eines Rangs hat, die Chancen bedenken, dass die vierte im Vorrat liegt.
- Trümpfe während des Stichspiels sorgfältig verwalten; Trümpfe früh auszuspielen kann Gegnern die Möglichkeit zum Stechen nehmen.

Tipps & Strategie

Für Trumpf bieten, wenn man starke Trumpflänge und hohe Karten hat. Meldungen genau erklären; einen Gleek zu übersehen kostet wertvolle Punkte. Früh Trümpfe ausspielen, um die Hand zu kontrollieren, wenn man Tiefe in der Trumpffarbe hat.

Das Zusammenspiel zwischen Biet-, Meldungs- und Stichphase macht Gleek zutiefst strategisch. Zu hoch für Trumpf zu bieten kann teür werden, aber die Kontrolle über Trümpfe mit einer starken Hand kann sowohl die Stichphase als auch den Meldungsbonus dominieren.